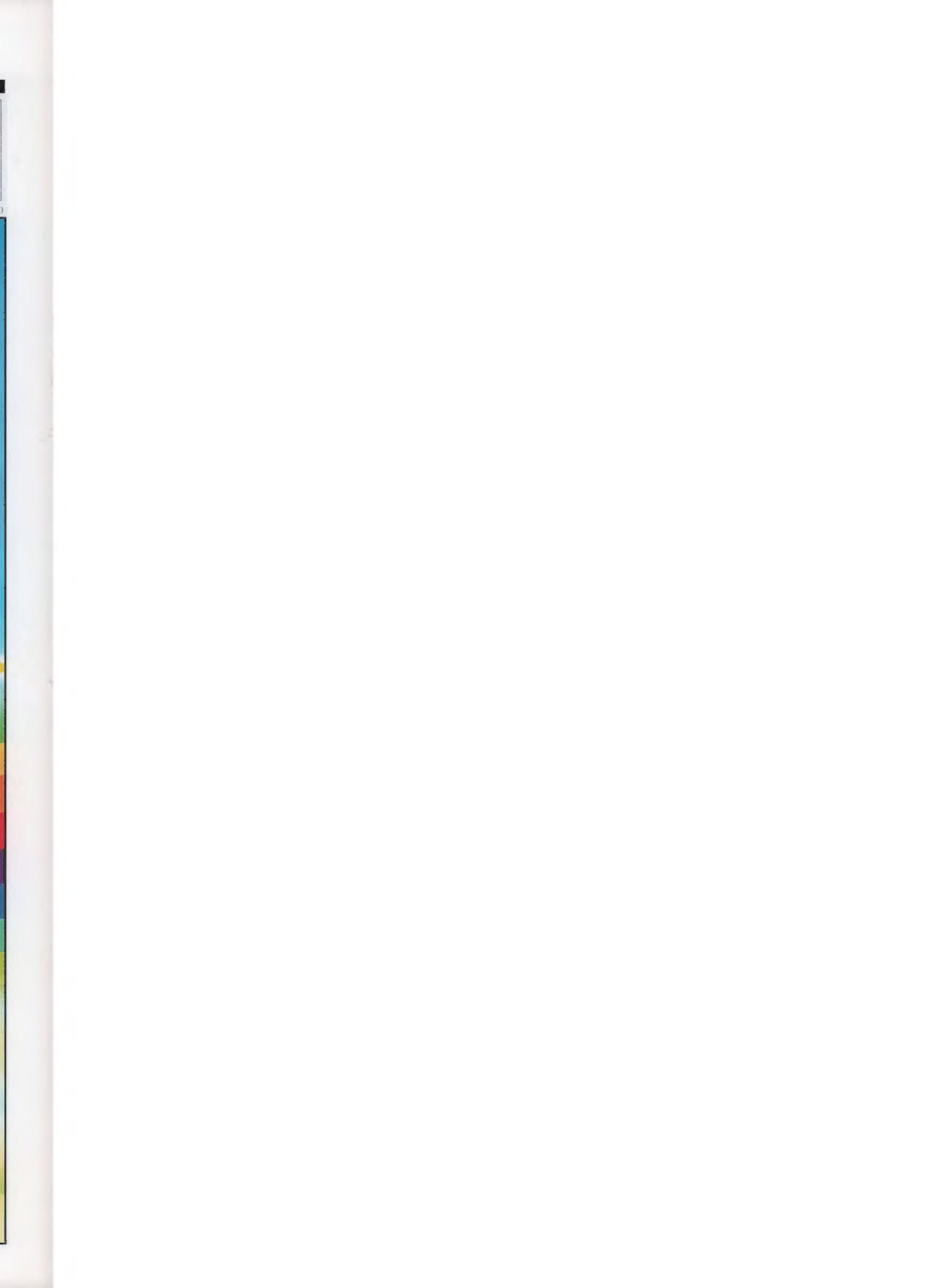
no.619

GAME MACHINE

Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka,530-0015 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US\$ 180.00 / year. NO part of this magazine may be reproduced without expressed permission. ###

アミューズメント通信
Overseas (air mail) - US\$ 180.00 / year.
NO part of this magazine may be reproduced without expressed permission. 禁転載
毎月2回(1日・15日)発行 昭和56年10月17日 第3 極郵便物認可 ㈱アミューズメント通信社 〒530-0015 大阪市北区中崎西2ー2ー1 八千代ビル ☆06(6314)0309 FAX06(6314)3821 定価400円 年間購読料9.880円(送料具、消費税込)



## 

さて、弊社製品「ファンシーリフター」は弊社独自の発想により開発、商品化された ものであり、その基本となる構造、ソフトウェアなどについては、日本において既に 特許権を取得しております。

つきましては、今後この種の商品を製作・販売されようとする方、またそれらをご購 入されようとする皆様方には、類似商品のお取り扱いには十分ご留意いただきたく、 お願い申し上げます。なお、弊社を除く他者が韓国などの外国で製造・販売した類似 商品を、日本国内に輸入する行為も、弊社所有である日本の特許権の侵害に該当する 恐れが御座いますことを申し添えます。

平成12年7月

東京都世田谷区北烏山6丁目24番13号 株式会社カトウ製作所 代表取締役 加 藤 栄 子



『喜び』のレジャーシステムを創造する 本社工場/東京都世田谷区北烏山6丁目24番13号 株式力 中立 製作所 〒157-0061 TEL(03)3307-1221(代) FAX(03)3309-1760 会社力 P ウ製作所ホームページ URL http://www.kato-mfg.co.jp/



TALTO HOMEPAGE http://www.faito.co.jp/

〒102-8648 東京都干代田区平河町2-5-3 GM販売部/〒243-0498 神奈川県海老名市下今泉3-11-1 TEL.046-235-9510 FAX 046-235-5649

© TAITO CORP.2000



合併後の新会社、アドアーズの



。・の八大㈱前連第月阪エ

しにかシズ 百 て営らエ機 A 万

ゲームマシン

損害

# (# 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 | 1994 

http://www. ampress.co.jp/ ニュースレリース、資料の送り先は editor@ampress.co.jp

0 株 電アテ法 °大置コび | 用な意別部 2 、送 - 楽 12 」ム - 富 ° 5 8 ( 『 ) イお「阪」ンそムいら思方分 3 コ信 2 ゲ · 、装 2 士 「 4 大観、ンよゲ、イピののたび表法の 3 ナ装 3 | 2 (株置 3 通麻

# 仅又

ジ」をこのほ Z M

リッ式〇 プージだMカ を 使 は フ ー ト リ フ テ ス

1もジえをズクまをかのた1ユトでバに増ルタた書ら供めタメ `のモ

ツるジりすりを闘換付は新書り ジ。ヨマなム追ゲえさ、作き ンイどの加してれオゲ換は

他九万八千円、ソフト書館九万八千円、ソフトー作込みでOP価で換え料金は七万八千円、ソフト書を換え料金は七万八千円を換え料金は「ギャルズパーを表示を一方式のゲームソフトをではタイトー「Gネッタではタイトー「Gネット」があり普及している。 いる。 ツなそ年二円書価



三さらはイイしのる介スボースキボーれせレンドや〇定。しメタムイヤー







リきーよやゲー格き送給

3 業 1

。つッにタ い受るネ き注のツ たをでト

でがのは い九、を

第三種郵便物認可

業務用

用

電

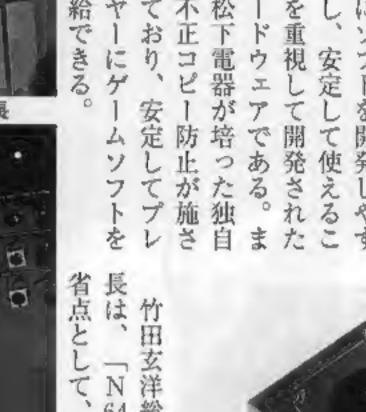
商

割レペスこけ十旬 ヤナ・れ見か区 経子商取引発 と産業プラザルれた。内見会 たた。内見会 一種(うちデーラクターが

八ペるクは付二上

が共存するコミューが共存するコミューが共存するコミューが共存するコミューが共存するコミューを構築し、AM業体的には十一月上でどおりファッケーなどおりファッケーなどおりファッケーなどおりファッケーなどおりファッケーなどがある。

ば次社長)。ゲーム「ガーケンョンゲーム「ガークションゲーム」が 一で、六月発売となったエフ(本社東京、 トエフ(本社東京、 下エフ(本社東京、 カネコ「F1カートリッジ」



2000年10月1日 第619号



| では | でき | では | で

ソメントを予定している決勝大会へと進む。 シル が か プコンブースで

休載り 



、タ)」(JAA製)、プリクラ画像をメールで送れる⑩「プリクラ画像をメールで送れる⑫「プリクラ事務局」などを紹介。

# 第38回アミューズメントマシンショー



(50音順)



のほか⑨「レコーデーがスコアに加算され、 かスコアに加算され、 かスコアに加算され、

出展方針 「プライズ 今年のテーマに、ぬいぐ 今年のテーマに、ぬいぐ 今年のテーマに、ぬいぐ かから実用雑貨まで、 でする。同社ならではの商品を展 アップとなっているとすが満足しているとす アップとなっている。サーズからオリジナルまで、 つくり の違いをアップとなっている。サーズからオリジナルまで、 つくり の違いをアピースからオリジナルまで、 でくり の違いをアピースからオリジナルまで、 でくり の違いをアピースからオリジナルまで、 でくり の違いをアピースからオリジナルまで、 でくり では の でいる と でいる でいる と でいる と

グロウ

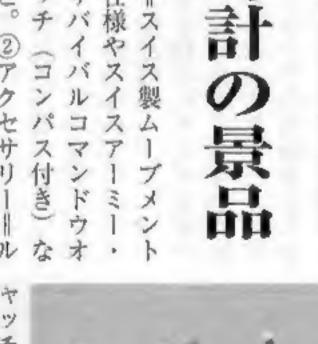
施ーー、ソし出

韓国製ゲ

インタックジャパン

再

本質





よの張十るた可五 サめ能台

種

ソま五

トフた十

で宝箔をモチース のアイトピーー (新製品) 

ラ置クゲールゲイスシー3ダー

## ラ 星 坏 口口 数

杉

イジャパン ロマイラミマーこ イスア ガ伊貯 藤金

スケ

キラシ のジ五ィ四ロVイポクリ⑧バコ種ン種 1 アト 「サンリオポヨヨンアップ版。 「サンリオポヨヨンアップ版。 「サンリオポヨヨンアップ版。 「サンリオポヨヨンアップ版。 「サンリオポヨヨンアップ版。 「サンリオポヨヨンアップ版。 「サンリオポヨヨン

田展方針 十月以降の 常品を中心に、新導入 でラを含め、幅広いキ でラを含め、幅広いキ である。 田品内容 景品(すべ 大口ディライト」 ― を の音楽が流れ、三色 での音楽が流れ、三色 での音楽が流れ、三色 での音楽が流れ、三色 常声。ぞユム ににまれこを

### を一⑥。イレなイ能品ピテーのキイレアで対ン ヤヤEウ、応ーットDト単機を チをゲが機の使 が果も が果も 大せ面。置レ大きずで多きイ型 は八カ所でそれ 一リフターム でインスする。 「ファンシーリアントル」。 「ファンシーリアントゥーリアントゥーリアントゥール」。 「ファンシーリアントゥーリアントゥーリアントゥール」。 「ファンシーリアントゥーリアントゥーリアントゥール」。 「ファンシーリアントゥール」。 を音きれしラ

ンフィーリ シタンフフ

第三種郵便物認可

# 2 773 品

肀

# 作率調整をコンセプトと 京品対応機。スキル性と リをテーマとした八百円 ツー」(参考出品)=釣 の「フィッシングハン

# गर

# イション

計」。②「ウータマちゃん・みえかくれうおっち」。 ん・みえかくれうおっち」。 ん・みえかくれうおっち」。 ル下すべて新製品③「ボーダーマン・シリーズ」 (時計)。④「ミルキー エレファント・ソフト」 (ぬいぐるみ、以下同じ)。⑤「ミルキーベット クラブ編みぐるみブチ」。 の「シャーベットクラブ 編みぐるみジャンボ」。

# 魚すく を中 -

金

北日本通信工業出品する。 アーケード 操い

ゲーム機①「金魚すくい 作ですくうゲーム機②「ブレジャーファクトリー」 レジャーファクトリー」 しがヤーム機②「ブレジャーファクトリー」 四ーデ

展示 を創り出すシステムを、 大型立体遊具の実物展示 により紹介し、その集客 により紹介し、その集客 により紹介し、その集客 いかする。コンセプトか ら企画、ゾーニング、オ

具を

他れて楽しい、入っ 無しい」をコンセプト 無しい」をコンセプト

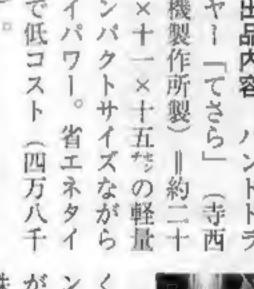
針「見て楽し

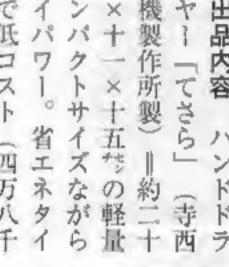
各音楽シ

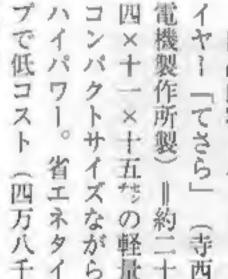
2000年10月1日 第619号

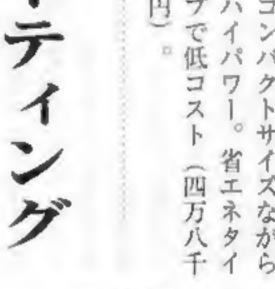
国際

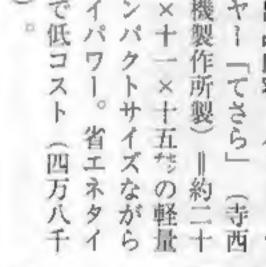
ヤンに商川、

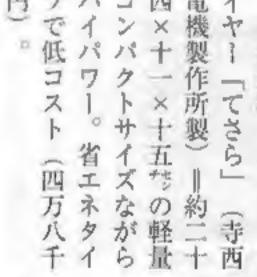


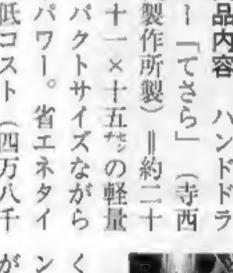


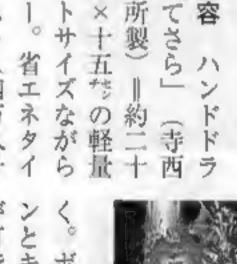


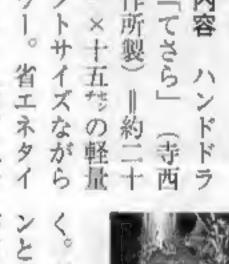


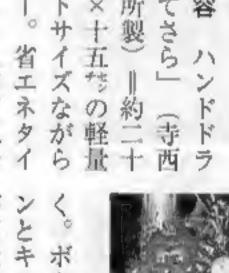


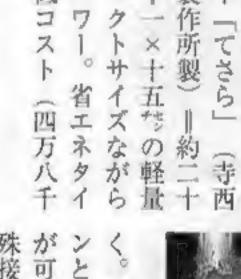




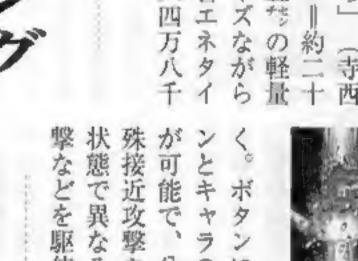








十ヨーゆのブ





ビルトイン型観覧車 (横浜モザイクモール港北)

のベオココー

すの一観とカインる観プ覧相」ク型 

# 製品も

をも開催する。 をも開催する。 をも見している景品 をり上げて景品 をり上げて景品 をり上げて景品 を対している景品 を対している景品 を対している景品 ではなどが ではなどが ではなどが ではなどが ではなどが ではなどが できる。 であるのり大 できる。 であるのり大

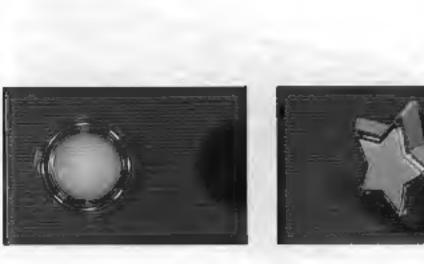






クラッキンD J

# ゲームマシン 第三種郵便物認可



沿電子

部品

だみセットーラン









バチンコホールで若者を中心に人気爆発のバチスロ機。

その興奮と臨場感をそのままゲームセンターにお届

けするのが、SNKの「Prosict(以下プロスロット)

る数々のビッグタイトルで集客性を高めます。

へのリニューアルが簡単に行えます。

ブレイが気軽に楽しめます。

ש ע ע ע ע די די די די

●寸 法:幅646mm×奥行635mm×高さ1800mm

※本製品は、アルゼ株式会社の許諾を受けて、株式会社SNKが製造・販売したものです。

●使用電源:AC100V±10V(50/60Hz)

●製品重量:66kg(盤面込み:約100kg)

※ISNK、IProslotsは株式会社5NKの商業です。

**CARUZE CORP. All Rights Reserved** 

●消費電力:200W

新たな搭載機種が出るたびに交換すれば、低コストで人気マシン

98%の6段階(3メダルの場合)に設定可能。ホールと同じ

プロスロットが

高収益を生む理由、

それは3つの

ボイント

です。エキサイティングかつ効率的な稼働を実

現するシステムで、貴店のインカムアップに

貢献します!!

計

声ネマ貨ーリ③ とッを作ラーマメトデ動社ムフ 音ビク硬ノク

カプリチオサイクロンSR

てんこもり 2 オンステージ





ョ品Rカ景の広でを載プジーマン対 一プ品調い子獲せでごて

### J D - 20

株式会社 SNK

社 〒135-CO83 果京都江東区南明3-1-25 有明フロンティアビル B棟 TEL.03(5530)2080(大代表)

※仕様は予告なく変更することがあります。あらかじめご了家ください。 最新情報をインターネットしてご覧ください。

Shar -

東京版売 〒135-0063 東京都江東区有明3-1-25 有明フロンティアビルB棟7F TEL.03(5530)2082 FAX.03(5530)5202 大阪原 売 〒564-0063 大阪府吹田市江坂町2-21-12 TEL.06(6339)5588 FAX.06(6338)9506

`セ計ヤ `1

部

商事





第三種郵便物認可



未体験の迫力、そして楽しさを先取りするニューマシンが続出! 新世紀をさらに面白く!













米国「リプレイ」誌

9月号から





は

?	
AMOA Expo'00 (Las Vegas, U.S.A.)	Sept.21-23
Fun Expo'00 (Las Vegas, U.S.A.)	Sept,21-23
JAMMA Show (Tokyo, Japan)	Sept 21-23
LIW (Birmingham, UK)	Sept.26-28
FER-Interazar'00 (Madrid, Spain)	Sept.27-29
Preview 2001 (London, UK)	Oct. 11-12
ENADA'00 (Rome, Italy)	Oct. 12-15
Park Show Int'l (Rimini, Italy)	Oct. 18-20
World Gaming Expo'00 (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 18-20
} IAAPA 2000 (Atlanta, U.S.A.)	Nov. 15-18
Ludik Expo'00 (Paris, France)	Dec. 5-7
EELEX'00 (Moscow, Russia)	Dec. 10-12
2001	
MA'01 (Nuremberg, Germany)	Jan. 16-19
ATEI & ICE & LPA'01 (London, UK)	Jan. 23-25
{ IAAPI 2001 (Munbai, India)	Feb. 2-4
FEXPO'01 (Barcelona, Spain)	Feb. 28-Mar.2
AmEx 2001 (Dublin, Ireland)	Mar. 6-7
Enada Spring'01 (Rimini, Italy)	Mar. 8-11
,	

India Amusement Expo (New Delhi, India)

# 規制 条

設氏

C

婚式

# 本仕様は予告なく変更するこ

マジカルドライブ

W530+01,530+01,320mm

01976, 2000 SANRIO CO... LTD.TOKYO JAPAN 本仕様は予告なく更更 することがあります。

CAPCOM

## ゲームマシン

## プレイヤーズ・チョイス

アップライト・ビデオ		ビデオ・ソフトウェア		
農利	重名(メーカー名) 評価	機種	種名 (メーカー名)	
1	ザ・グリッド (ミッドウェー)8.71	1	ゴールデンティー2K (インクレディブル・テクノロジー)	
	ダークシルエット・サイレントスコープ 2 (コナミ)8.53		ディアハンティングUSA (サミー)	
	ゴールデンティー・フォー(インクレディブル・テクノロジー)8.44		テッケン〔鉄拳〕タッグトーナメント (ナムコ)	
	サイレントスコープ (コナミ)8.31		ゴールデンティー99 (インクレディブル・テクノロジー)	
	ハウス・オブ・ザ・デッド 2 (セガ社)7.93		メタルスラッグ 3 (SNKネオジオ)	
	トーナメント・ゴールデンティー3 Dゴルフ		NBAショータイム・ゴールドエディション (ミッドウェー) …	
	(インクレディブル・テクノロジー) 7.76		マーヴルvsカプコン 2 (カプコン)	
7	ハウス・オブ・ザ・デッド (セガ社)7.41	8	ワールドクラスボウリング (インクレディブル・テクノロジー)	
	パーチャコップ 2 (セガ社)	9	ライデン〔雷電〕DX (セイブ開発/ファブテック)	
	エリア51 (アタリゲームズ)		シンプソンズボウリング (コナミ)	
0	マキシマムフォース (アタリゲームズ)7.10		NFLプリッツ2000ゴールドエディション (ミッドウェー)	
	サイトフォー (アタリゲームズ)	12	ガントレットレジェンド・ダークレガシー (ミッドウェー)	
	ゾンビリベンジ (セガ社)6.83	13	パーチャテニス (セガ社)	
3	ワールドシリーズ99 (セガ社)		ライデン (雷電) ファイターズ (セイブ開発/ファブテック) …	
4	トータルバイス (コナミ)	15	マーヴルvsカブコン (カプコン)	
	カーニビル (ミッドウェー)	16	テッケン〔鉄拳〕3 (ナムコ)	
-		17	ストライカーズ1945パート皿 (彩京/ワールドワイドビデオ) …	
デ	ラックス型・ビデオ(シットダウン、コックピット、アーケードアトラクション)	18	ストリートファイター3・サードストライク (カプコン)	
		19	ポリストレーナー (P&P/ICE)	
	クルージンイグゾティカ(ミッドウェー)8.41	20	ライデン〔雷電〕ファイターズ 2 (セイブ開発/ファブテック)	
	18ホイーラー (セガ社)8、27			
	タイムクライシス Ⅱ (ナムコ)8.23	_		
	オーシャンハンター (セガ社)8.00	フ	リッパー	
	オフロード・サンダー (ミッドウェー)7.96			
5	サンフランシスコ・ラッシュ:2049 (アタリゲームズ)7.85	1	サウスパーク(セガビンボール)	

発メーカー名などの註を加えた。





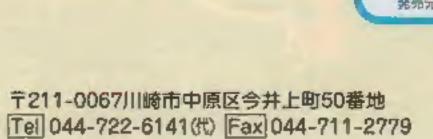




アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、







子どもたちの「遊びの世界」を知っている

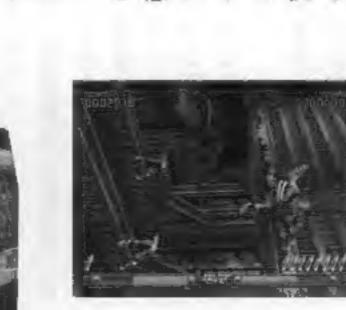
日邦産業

型乗物

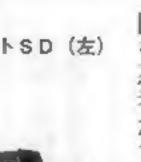
電飾



新筐体



ニンジャアサルトSD(左) と同DX(下)





(全に何時間でも飽きと遊ぶことができるさいの各種遊具。 このほかファミリー

※品) = 和風ガンシ ディングゲーム。ニ 一つに、城や日本庭 一つに、城や日本庭 架空の戦国時代を 架空の戦国時代を

れものプど

バイズ」や印 ボシン⑨ 「ス・シン⑨ 「ス

# セルとスプリングアの高さに時速百六十の E ツ

プる乗ビ中結は をデにば多 ルニのオカれ重 五り数塔よシブでのおいる。 一塔、四塔 なにより、 なにより、 が撮影され が撮影され 



# スリングショット

# 景

出展方針 AM機景品の流行が激しく変化する中、「ゲーム機景品の流行が激しく変化する中、「ゲーム機景品の達車載グッズまで機能とスタイルを両立させた、どっよりも新しく奇抜の表品の開発をめざす。出品内容 景品 (すべて新製品) ①「ミニコンポラジオ」=目覚まし時計付きのラジオ」=目覚まし時計付きのラジカセ ツクラブ で三アイテム。九月発売 デンBigカーピタン」 デンBigカーピタン」 ディーネオン」=二アイテムで十月上旬発売。。 ディーネオン」=二アイ

ナ

"



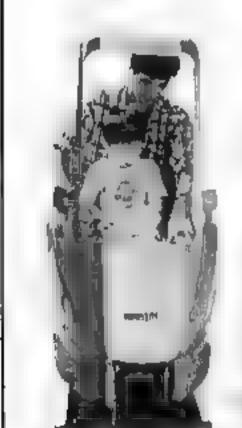
\*\*\*\*\*

光 出展方針 上展方針 大素材を用い、最近なかれた素材を用い、最近抜かれた素材を用い、最近抜かれた素材を用い、最大三十 た素材を用い、最近抜かれた素材を用い、最近なかれ せた素材選びで耐久性と クオリティーの高さを追求したものであることを 求したものであることを アピールする。 出品内容 ①アミュー ズメント用メダル=厚さ ズメント用メダル=厚さ 大三十・三ずまで多種。 素材も六種類用意。

ツミニマスコ パッケージ。 パッケージ。 ・ニ×七歩の ・ニ×七歩の ・エ・五歩の

ジの半分以上が新ス (新製品) =前作の (新製品) =前作の を開発し、銃の精度 を開発し、銃の精度 同ガルバナー

2000年10月1日 第619号





新機構でラップしたカードを払出し

ベストセラーカードディスペンサー

カートリッジタイプディスペンサー

リッジ使用により積上げ枚数は自由自在。

MODEL CD-Series

MODEL CD-200

、す新機構ディスペンサー。傷を付けたくない高値カー

ドや薄くて払出しに無理なカードなどの払出しに最適。

国内外での販売実績を誇るカードディスペンサー。新

クラッチ方式や逆転ローラー採用で、確実な払出しを

CD-200をベースにテレフォンカードサイズから各種サ

イズのカードなどを払い出すCDシリーズ。また、カート

MSEIKO 弊社製品は1台からでもご注文を雇ります。 MISEIKO 工住义。お問合せは本社会業品までご連構くださ

整告●当社の全製品は特許権、実用新実権および意匠権によって保護されています。したぎまして権利侵害については、距車上・影響上の開影規定が適用されます。

MODEL VCD-100

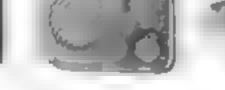
カード類を確実に払出す旭精工のカードディスペンサー。

MODEL TCD-2000 **ラッピングカード**)

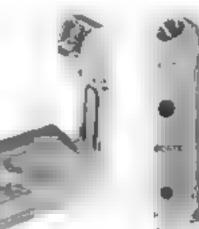
カードにやさしい上出しタイプ MODEL TCD-2000

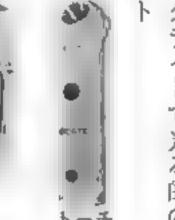
したカードにやさしい上出しタイプカードディス ペンサー。カード販売機などカード取出し口の 位置設定が無理なく設計できるタイプのカード ティスペンサー。

キャッシュレス時代に対応 MODEL SCD-1000 ICカードの読込み、書込み用端子を装備して いるICカードの発券・回収機。ユニークな回 収機能によりICカードをリサイクル使用するIC カードディスペンサー・エンコーダー。









## アミューズメント場の雰囲気に合わせた旭精工のメダル賞・両替機。



MODEL AC-1200T

を自由に政定可能。 表面パネルは1台からでもフリーデザイン 可能、(AC-1200T、AC-2200Tとも)

自動回収機 形付き 口

MODEL AC-2200T 回収作業の煩わしさを解消するタイマ 一式自動回収機能やすぐれた信頼の

■額紙幣対 メダル ■・両替機

MODEL AC-3000T

A SECULIAR S MODEL AC-4000T 選別性能に優れたリサイクル式高額紙 🕟 幣処理装置を搭載した両替専用機。 もちろんタイマー付自助回収機能で貸 出し終了やメダル・硬貨を回収します ので閉店後の作業がスムーズ。



省スペースタイプ両替機 MODEL PC-1000 高性能1000円紙幣選別機を搭載 したコンパクト(幅130mm)な両 替機。ゲーム台間やゲーム機器に 取付可能。

**運搬上 おおのあれた!** ♀ **議告の当後の全額品は特許値、実用資本権および主任**権によって保護されています。したがまして権利侵害はついては、民事止・刑事上の制用規定が適用されます。

高性能制御ユニットを装備 11-22/人口(非社製品は1台からできご住文を乗ります。

信頼と技術の高れあい

旧精工株式会社学197-9062 東京都港区南斉山2-24-15 PHONE:03-3401-6181/FAX:03-3408-7420 ホームペラジュ JMIp://www.anahinelko.com

東6HALL

エスケイジャバン

スクラッチ

システムサービス

第三種郵便物認可









株式会社エイブルコーポレーション ABLE CORPORATION, LTD.

〒171-0014 東京都豊島区池袋4-8-3

レシン明昌 三端 神ブヤス 東4HALL 

TEL 03(3988)2061(代) FAX 03(3986)5180 ★インターネットホームページ http://www.able-corp.com

OCTOBER Game Machine's Best Hit Games 25

■TVゲーム機 ― ソフ	
前 機種名 (メーカー名)	(VIDEO GAME SOFTWARE

0	-	カフコン VS SNK (カフコン Naomi) Capcom vs. SNK (Capcom)
2	1	ギルティギア X (サミー Naomi) Guilty Gear X (Sammy)
3	2	ザ・キング・オプ・ファイターズ2000 (SNKネオジオ) The King of Fighters 2000 (SNK)

スラッシュアウト (セガ社 Naomi) バーチャストライカー 2 バージョン2000 (セガ社 Naomi)

Virtua Striker 2 ver.2000 (Sega) ------5. 81 パワースマッシュ (セガ社 Naomi)

ミスタードリラー (ナムコ) Mr. Driller (Namco) ------5, 42

鉄拳タッグトーナメント(ナムコ) Tekken Tag Tournament (Namco) ......5, 27

スーパーワールドスタジアム 2000 (ナムコ) ハイパービシバシチャンプ(コナミ)

Quiz Lucky Dog\* (Video System) ------5, 15 闘魂烈伝 4 (ナムコ)

NJ Prowrestling 4 (Namco) ......5, 06 マーヴル VS カプコン 2 (カプコン Naomi) Marvel vs. Capcom 2 (Capcom)------5, 04

ストリートファイター ZERO 3 (カプコン) Street Fighter Alpha 3 (Capcom) ......4, 68 クイズでアイドルノホットデビュー (彩京) Quiz-Idol Hot Debut\* (Psikyo) --------------------------------4,67

メタルスラッグ 3 (SNKネオジオ) Metal Slug 3 (SNK) ------4, 65 ダイナマイトベースボール 99 (セガ社 Naomi)

Dynamite Baseball 99 (Sega) ·······4. 64 ストリートファイター 皿サードストライク (カプコン) Street Fighter III 3rd Strike (Capcom) ------------------------4.57

21 38 ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 (SNKネオジオ)
The King of Fighters '00 (ONIO) The King of Fighters '99 (SNK) ------4, 56

対戦ホットギミック フォーエバー (彩京) Mahjong Hot Gimmick Forever\* (Psikyo) -------4. 55 上海・昇龍再臨(タイトー)

Shanghai Climbing Dragon (Taito) -------4. 52 バーチャストライカー 2 バージョン99 (セガ社) Virtua Striker 2 ver.99 (Sega) ························4.51

パズループ (ミッチェル)

\*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc.

調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断 評価 によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10:これ以上ない爆発的な人気 と売上げ、9:すばらしい人気と売上げ、8:大変いい人気と売上げ、7:いい人気と売上げ、 (RATING) 6:まあいい人気と売上げ、5:平均的なもの、4:平均以下(以下省略)

### ■完成品タイプのTVゲーム機

(DEDICATED VIDEOS)

機種名(メーカー名)

_		
1	1	ダービーオーナーズクラブ(セガ社) Derby Owners Club (Sega) ····································
2	2	バトルギア 2 (タイトー) Battle Gear 2 (Taito)
3	3	ダンスマニアックス (コナミ) Dance Maniax (Konami)
4	11	ガンマニア (コナミ) Enforcers (Konami)
6	-	ダンスダンスレポリューション・フォースミックス (2 P / ソロ)(コナミ) Dance Dance Revolution 4th Mix (2P/SOLE)(Konami)7, 18
6	4	スターウォーズレーサーアーケード (DX/2P)(セガ社) Star Wars Racer Arcade (DX/2P) (Sega)7.13
7	6	ドラムマニア・セカンドミックス (コナミ) Drum Mania 2nd Mix (Konami)
8	8	サンパDEアミーゴ (セガ社) Samba DE Amigo (Sega)
9	13	ダンスダンスレボリューション・サードミックスプラス (コナミ) Dance Dance Revolution 3rd Mix Plus (Konami)
1	18	スリルドライブ (2 P/SD/DX)(コナミ) Thrill Drive (2P/SD/DX) (Konami)
Ф	14	ポップンミュージック 4 (コナミ) Pop'n Music 4 (Konami)
12	7	ゴルゴ13 (ナムコ) Sniper 13 (Namco)
13	12	タイムクライシス 2 (S D / D X / S) (ナムコ) Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)
4	17	ドリームオーディション(ジャレコ) Dream Audition (Jaleco)
<b>B</b>	16	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2 (DX/UP)(セガ社) The House of The Dead 2 (DX/UP) (Sega)
16	10	トラック狂走曲(SD/DX)(ナムコ) Truck Kyosokyoku [Truck Fantasy] (SD/DX) (Namco)6.08
17	9	ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド (セガ社) The Typing of The Dead (Sega) ·················6.00
18	5	電脳戦機パーチャロン OT5.66 (セガ社) Virtual On OT ver.5.66 (Sega)5.89

<u>.</u>	その	)他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES
0	3	ピュアショット (オムロン) Pure Shot (Omron)
2	1	フラッシュショット (オムロン) Flash Shot (Omron)
3		フォト&シール・キララ(メイクソフトウェア) Photo & Seal Kilala (Make Software)8.40
4	4	ストリートスナップ EG (日立ソフトウェアエンジニアリング) Extreme Groover (Hitachi Software Engineering)6.96
5	5	パンチマニア北斗の拳(コナミ) Punch Mania (Konami)
6	-	ドリームステーション・ラブ (アトラス) Dream Station Love (Atlus)
7	6	スーパープリクラ21 (アトラス) Super Pricla 21 (Atlus)

2000年10月1日 第619号

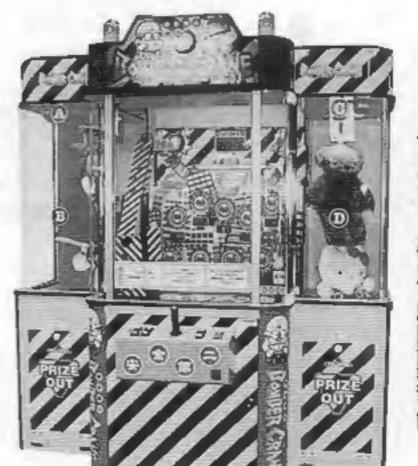
ゲームマシン

# 親しみやすいゲームマシンを誠意をこめてお届け!!



遊びの幅を広げたスマートボールタイプ 客層に合わせて選べる2種類のベンダー 料金・ゲーム数ともに4段階の設定可能







フィーバーロX ノーマルタイプ



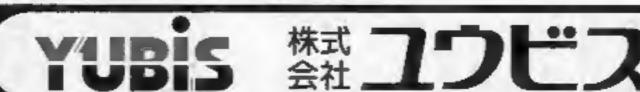
盤面15種類のメカスロ オートクレジット機構



EEVER

盤面30種類の豊富 なバリエーション

メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい



社 〒577-0063 東大阪市川俣3-1-35 ☆06-6787-1881 FAX.06-6787-1952 東京営業所 〒110-0016 東京都台東区下谷2-24-11 ハイマート入谷803 ☆03-5824-7161 FAX,03-5824-7163 第三種郵便物設可

英文版業界ニュース

# Sega Aims At Coin-op Electronic Commerce

Sega Enterprises Ltd., Tokyo, announced on August 8 that it will start the first coin-op electronic commerce venture in Japan. The company has already established a web site (www.sega-am.com) for this purpose, and will take subscriptions for prizes on the net from early November this year. In 2001 it intends to take orders for coin-op games through the website.

"Sega-Am.Com" was opened on July 25, and Sega's new coin-op games were introduced on the site. This page will contain a link to the "Sega Prize for Customer" page. On this page, prizes for crane games to be shipped within 3 - 6 months are introduced, and pages of information about characters related to these prizes and for writing an order are also provided.

According to a survey conducted by Sega, since more than 80% of Japan's coin-op game operators are in an environment where they can use the internet in some way or other, the company decided to take orders for prize through the internet. It explains that, although orders are presently received by fax, it is aiming to have 90% of orders come through the net.

Although there are various advantages to electronic commerce such as possible price decreases along with distribution cost reductions, Sega says that, at this stage, it has no intention to decrease prices. A danger is that,

## **Konami Licenses** Baseball Video

Konami Corp., Tokyo, has held the rights to exclusively use data of the Nihon Pro Baseball Organization (NPB) for video games since April, and revealed that it has already sublicensed the rights to seven companies.

Konami's seven sublicensees for Japanese Pro Baseball data are Ascii, Enix, Nihon Create, Now Production, Sega, Square and System Software, all of whom seem likely to use the data for home video games. Konami also announced on August 9 that it is also negotiating with five other companies.

### Game Machine Editor: Masumi Akagi

Amusement Press, Inc. Yachiyo Bldg., 2-2-1. Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka, 530-0015 Japan faxphone (81) 6-6314-3821 Email: editor@ampress.co.jp Web site: http://www.ampress. co.jp/ © 2000 Amusement Press, Inc.

as a result of direct sales, conventional distribution routes may collapse. Concerning this possibility, however, no explanation has been made.

Keiji Mori, director responsible for domestic coin-op game sales, explains "It is one of our four new policies to secure new outlets in the current depressed market". The four policies are: (1) Install a new type of amusement facility utilizing high-speed, large-capacity communication nets such as "Net@" (2) Capture new players by developing new-concept coin-op games such as "Derby Owners Club" (3) Develop game parlors not only for juniors and singles, but also for families and couples; (4) Build up a community where orders for games and prizes are received or placed on the net, and where manufacturers, buyers and players gather.

When placing an order on the net, Sega explains, an operator is required to input a pre-registered ID and pass-

## **SNK Moves HQ** To Tokyo

On August 28, SNK Corp., Osaka, moved its head office to Ariake, Tokyo, where its parent company Aruze Corp. is headquartered. There are only plains two divisions, R&D and Financial Affairs, still operating in Suita, Osaka, and all other divisions, Domestic Sales, Overseas Operations, Judicial Affairs, General Affairs and Personnel Affairs, moved to Tokyo.

This represents a major change in the company's corporate history, since SNK has been headquartered in Osaka since July 1978 when it was first founded as Shin Nihon Kikaku. Sigma and Seta, Aruze's other subsidiaries, have also recently moved to Ariake Frontier Bldg, where the head office of Aruze is situated.

SNK Corp., Ariake Frontier Bldg., B. 3-1-25, Ariake, Koto-ku, Tokyo 135-0063 81+3-5530-2080

Fax 81+3-5530-5202

into Aruze's gaming division.

Aruze also announced a three-year management policy plan from April this year. According to the plan, SNK is assigned such duties as development, manufacturing and sales of not only coin-op amusement games but also pachinko games. The staff and funds necessary for these duties will be supplied by Aruze to SNK. Also, in developing game software for the "PS2", SNK's staff will move to Aruze. Incidentally, Sigma's medal games/gaming devices are likely to be integrated

word. There, however, remain questions including the one that there may be prizes or coin-op games for which it may be difficult to place an order before actually seeing or touching them. These questions may be solved once the business starts.

## Nintendo To Ship 128-Bit "Gamecube"

Nintendo Co., Ltd., Kyoto, announced on August 24 that it will ship the next-generation home video console "Nintendo Gamecube" in July 2001 for the domestic market. It will also ship the 32-bit handheld video "Gameboy Advance" at the price of ¥9,800 on March 21, 2001, for the domestic market. This was explained at the exhibition hall of "Nintendo Space World 2000" (August 25~27, been improved greatly". Makuhari Messe) on the day before the show started.

It was announced in May 1999 that "Gamecube" was being developed under the code name "Dolphin". By combining 128-bit CPU "Gekko" with 1T-SRAM, it became possible to achieve advanced functions. By adopting Matsushita Electronic's DVD drive and a 1.5 GM disk, anti-copying devices can also be incorporated, Nintendo claims.

"Gamecube" was named as such, since it is nearly cubic being sized at 15 cm x 11 cm x 16.1 cm. Nintendo stresses, "It is not an information audio-visual unit, but a game console for playing". As accessories, a 56 K bps modem and broadband adapter have been developed, but these are merely tools for playing, the company ex-

"Gameboy Advance" is a successor to "Gameboy" and "Gameboy Colour" whose cumulative shipments throughout the world reached 100 million units. The "Gameboy Advance"

has 32-bits, a big jump from the 8-bits of its predecessors.

Although the body size almost remains the same, the screen is about 1.5 times as large. Moreover, game software for the conventional "Gameboy" can be used, "Gameboy Advance" has a built-in 32-bit CPU and an 8-bit COP, so its function is scores of times higher than that of the conventional "Gameboy". The price is ¥9,800. 10 software titles will be shipped simultaneously. In the USA and Europe, it will be shipped in July

"Gameboy Colour"is still popular, and Nintendo is producing 1.5 million units every month and will increase the monthly output to 2 million units in December. Furthermore, its shipments were postponed to ensure an ample supply of "Gameboy Advance".

Atsushi Asada, vice president of Nintendo, said, "It is an epoch-making advanced handheld video, Its system is simple, yet profound. It is the ultimate 20 game console. The environment for game creators has also

### Vending Show Re-named

### "Venedex Japan"

The Japan Vending Machine Association (JVMA), which has been biennially holding a trade show called "Vending Machine Fair" decided to hold it as "Vendex Japan" from this year. Vendex Japan 2000 will be held from November 14 to 17 at Tokyo Big

Japan's first vending machine trade show was held in March 1965 as "Vending Machine Show". During its early years, it was held annually. From 1968 it was renamed "Vending Machine Fair". From the 1980s it has been held every other year, and this year will be the 28th time it is held.

The first amusement machine trade show was held in September 1967 and was called "6th Coin Machine Show"

# FILLMORE GAMES

! VIDEO GAME PCBS (Used) !! DELUXE VIDEOS & SIMULATORS (Reconditioned)

### FOR SALE

Visit our web site for more information www.fillmoregames.com tosh@fillmoregames.com

### Fillmore Games

26 Hagiharadai Nishi 1, Kawanishi, Hyogo 666-0006, Japan. Tel: +81(727)91-1955 Fax: +81(727)91-1933



